Nintendoは任天堂の商標です

伝説のポケモン応援雑誌が11年ぶりに帰ってきた！

復活！

Nintendo★スタジアム

ニンテンドードリーム2013年
11月号別冊付録

巻頭インタビュー

増田順一さん 森本茂樹さんが「ポケモン新時代バトル」を語りつくす！



進化&メガシンカ
とことん見せます！

ポケットモンスターX POKéMON

ポケットモンスターY POKéMON

特別企画
Nintendoスタジアムの歴史
あさりど&トランセル種市
スペシャル座談会

『ポケモン X・Y』のバトルがここまでわかった！

「メガシンカ」ポケモンの実力は？

フェアリータイプの特徴は？



ゲームフリーク 増田順一さん 森本茂樹さんが語る

ポケモンバトルの新時代

シリーズの常識を覆す、さまざまな新しい試みが行われている『ポケットモンスター X・Y』。今回は「バトル」に関する新要素を中心に、開発を手掛けた株式会社ゲームフリークの増田順一さん、森本茂樹さんを直撃取材。バトル初心者へのアドバイスからディープな極秘情報まで、たっぷり語っていただきました！



森本茂樹さん
株式会社ゲームフリーク開発部。『ポケットモンスター』シリーズではおもにバトルディレクターを務める。

増田順一さん
株式会社ゲームフリーク取締役・開発本部長。『ポケットモンスター』シリーズディレクター。ゲームミュージックの作曲も手がける。

観てるだけでも飽きないカメラワークに注目！

――今回は『ポケットモンスター X・Y』の新要素を中心に、「ポケモンバトル」についてお伺いしたいと思います。よろしくお願いします！

増田 よろしくお願いします。今作はバトルに関する新要素だけでも本当にたくさんあるので、なかなか大変だと思いますけれども（笑）。

――先日の「ニンテンドーダイレクト」での放送や「ポケモンゲームショー」での体験版、テレビCMなどで、『ポケットモンスター X・Y』のさまざまなバトル映像を見られるようになりました。立体的になったポケモンたちがここまで生き生きと動くのは、3DSならではという感じがします。

増田 そうですね。ポケモンの中には、非常に複雑な形をしているものもいますし、DSのパワーでは、描画を3Dにするのはちょっと厳しかったんです。今回3DSになって、ハードのパワーを生かして、ぜひ3Dモデルで表現してみようという結論に至りました。

――カメラのアングルが次々と変わっていくバトルが大迫力でした！

増田 「ポケモンワールドチャンピオンシップス」（以下ポケモンWCS）などでは、実際のプレイヤー以外の観客も、会場のスクリーンや実況チャンネルで見ながら盛り上がりますよね。皆さん、選手がわざを入力するまでじっと画面に集中しているんですけど、その間、ほとんどカメラが動かないことが気になっていたんです（笑）。『ポケモンブラック2・ホワイト2』までで、多少は視点を動かしたりしていましたが…。「ドット絵の難しさ」を痛感したというのもありましたね。「ああ、がんばってアニメーションしているなあ」くらいにしか思われないんですよ。

そこで今回思い切って、3Dで生き生きとポケモンを動かし、本当に生きているかのようなポケモンの実在感を表すと同時に、カメラワークにもかなり力を入れたんです。プレイヤーだけではなく、いっしょにゲームをプレイしている人も、ゲーム画面をのぞき込んでいる人も、「ポケモンWCS」のようなイベントで大スクリーンを見ながら応援してくれる人も、「見ていて飽きないカメラワーク」を意識しました。今までだと、バトル中に自分のポケモンを正面から見る機会ってあまりなかったんですけれども、今回は、自分のポケモンも相手のポケモンもしっかり見られるカメラワークを取り入れています。



Upper screen


Upper screen

ポケモンの動きやわざのエフェクトがパワーアップしているのはもちろん、カメラワークもバトルを盛り上げる！

わざを使う瞬間はもちろん、トレーナーの指示を待っている時間なども含めてカメラが動きまくる。さらにパワーアップしたわざのエフェクトにも注目だ

目指したものはファンタジーの中のリアル

――『ポケモンスタジアム』や『ポケモンバトルレボリューション』のバトルのような、ダイナミックな演出ですね。

増田　『ポケモンスタジアム』系のソフトとは、意識して変えている部分もあるんです。例えば『ポケモンバトルレボリューション』などでは、どちらかというとリアル路線に寄った物の作りかたをしていたんです。具体的には「サイズ感」などですかね。

――『ポケモンバトルレボリューション』のホエルオーは、設定どおりの大きさで驚いた記憶があります（笑）。

増田　『ポケモンX・Y』ではリアル感を追求するよりも、ある程度ファンタジックな面を持っている方が楽しいし、やりやすいだろうと考えました。ポケモンって「草むらを歩いたら出てきて、捕まえたくなるかわいらしさを持っている」、身近なものなんです。ゲームの中でその感覚を表現するため、ポケモンの魅力を前面に出すために、ふわっとした柔らかいシェーダー（※）を使うなどしています。

――リアル感とは別の方向で、グラフィックを追求されたわけですね。

増田　言うならば「ファンタジーの中のリアル」を追求しよう、と。あまり「生き物の骨格とは～」とかやりだすと、目がみんな小っちゃくなったり、鼻の穴ができたりしかねませんよね（笑）。よりポケモンを魅力的に見せる方向にシフトした結果、アートディレクターの杉森（建さん）が公式イラストで描いた表現を、できるだけ再現してみよう、と。かわいらしくもあり、強そうでもあり、魅力ある形を目指しました。



ポケモンならではの魅力を、最大限に引き出すためのグラフィックなのだ

ポケモン最大の謎「メガシンカ」に迫る！

――「メガシンカ」のアイデアは、どのような経緯で生まれたのでしょうか？

増田　ポケモンの「進化」って、今までの流れで言えば、「強くなって、大きくなる」というのが基本だったと思うんですけれども…。このポケモンの最大の特徴である「進化」を、新しい形でどう見せていくかを考えていまして。

――まったく新しい進化を、というわけですね。

増田　例えば、ミュウツーを「もう1段進化させよう」とした場合、今までと同じ方向性での進化でいいのか、と。もう1回「進化」そのものについて、ちゃんと考えてみようと、うちのグラフィックチームと、森本の方のバトルのチームも加わって、「世界観、ビジュアル的な要素」と「バトル的な要素」の両方で、検討を重ねました。

――両チームの打ち合わせの中で、「メガシンカ」が少しずつ形になっていったんですね。

増田　ポケモンをさらに強くしたい、でも単に強くしただけじゃバランスが崩れてしまう。「じゃあどうする？」ということから「特定のどうぐを持たせる」という設定が決まっていったり。ビジュアル的には、「1回進化して、元の姿に戻る」のはどうだろうか？と議論になりましたね。それぞれのポケモンにある、それぞれの価値を大事にするためにも、「進化したものが戻る」ような構造の方が面白いんじゃないか？という話になりまして、最終的には、バトルのときのみメガシンカすることになりました。

――「メガ進化」ではなく「メガシンカ」と書くのも、通常とはまったく違う進化であることを示しているんですね。

増田　メガシンカという言葉は、議論していたころから仮称で使っていたんですけど、正式決定したのは後からですね。他の名称も考えていたんですけど、最終的にはこの名前に落ち着きました。

――今回、新たにメガリザードンやメガガブリアスといったポケモンたちも発表されましたが、メガシンカするポケモンの選出基準のようなものがあったのでしょうか？

森本　それは、いろいろありますけれども（笑）。やはり「こういうポケモンがメガシンカすると、うれしいよね？」という観点はありますね。ビジュアルとか、人気の高さとか、そういった点から選出されたりしました。「これ以上、メガシンカして派手なデザインにできるんだろうか？」というようなところも検討しつつ、ゲーム的なバトルのバランスも含めて選出されています。



メガシンカに必要なメガストーン。ポケモンごとに専用のメガストーンが必要だ

※シェーダー…3Dグラフィックの、質感を表す設定。

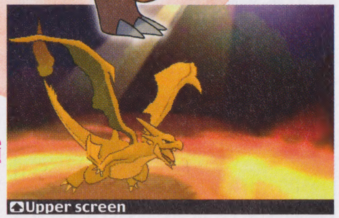
――メガシンカすると、ポケモンの能力は大きく上がるとのことですが、具体的にはどれくらい強くなるんでしょう？

森本　いわゆる「伝説のポケモン」級の強さを意識してやってます。最初は、「みんなメガシンカするポケモンばかりを使って、他のポケモンが使われなくなってしまうんじゃないか？」という点が、バランス的に問題になりまして。最初のうちは、メガシンカポケモンは大会などでも「伝説のポケモン」と同じような扱いにしようかとも考えていたんですが、検討を重ねて、メガシンカするためには専用のどうぐを持たせる必要があること、「1回のバトル中にメガシンカは1回しかできない」ことなどが決まりました。

――バトルにおける切り札のような感じですね。

森本　「メガシンカ」できるポケモンを6匹そろえたとしても、5匹のどうぐ枠が無駄になってしまいますしね。どのポケモンがメガシンカするのかという、読み合いから勝負は始まっているわけです。バランスとしては、うまく落ち着いたと思います。





特性も強力だと話題のメガリザードン。詳しくはP25で！

――メガシンカで、使えるわざが変わったりすることはないんですか？

森本　はい。外見以外で変わるのは特性とか、タイプとか、能力などですね。

――メガシンカするポケモンは、実際のところ、何匹ぐらいいるのでしょうか。

森本　うーん、何匹ぐらいなんでしょうね？（笑）

増田　カロス地方最大の謎ですからね（笑）。ぜひ、皆さんの手ですべてのメガシンカポケモンを探してみてください。

――そういえば、「ポケモンWCS2013」で流れたムービーでは、「メガガルーラ」の登場が明らかになりましたね。

増田　ええ。特性「おやこあい」がなかなか面白いポケモンです。まだまだ、紹介されていないメガシンカポケモンもたくさんいますので。

メガシンカでバトルはさらに派手に奥深くなる

――メガシンカポケモンの登場で、バトルはどのように変わると思われますか？

森本　一言で言うと、「派手」になりますね（笑）。社内で『ポケモンX・Y』を使ってバトル大会をやったんですけれども、メガシンカをしたときに「お！　ここでメガシンカが入るか！」っていう盛り上がり感が、非常に高いんですよ。

――メガシンカは、好きなタイミングで行えるんですね。

森本　はい、そうです。「メガシンカ」のボタンがありますので。メガシンカするポケモンが数匹入っているチームが相手だと、「こいつがこのタイミングでメガシンカして…こういう戦略か！」と、読み合いもさらに深くなるんです。

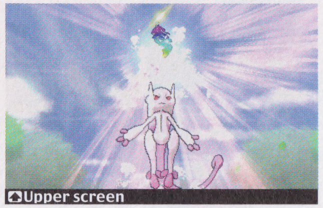
――メガミュウツーのように、2つの姿にメガシンカするポケモンがいると、さらに読みあいが重要になりそうですね。

森本　「どちらにメガシンカするんだ!?」って、予測しなければいけませんしね。

増田　メガミュウツーは、メガシンカポケモンの中でもかなり特殊なポケモンですね。メガミュウツーXとメガミュウツーYでは、タイプも違いますし。

――社内大会でも、メガシンカを使われている方がほとんどだったんですか？

森本　調整のためでもある大会だったので、メガシンカするポケモンは必ず入れようということになっていたと思います。まあ、メガシンカ以上に気になる戦略もあって、そちらの方がメインだったかもしれないですけど（笑）。



ポケモンが「メガシンカ」するときの演出も必見！　バトルの流れも大きく変わる瞬間だ

ゲームフリーク社内大会で活躍したポケモンは…!?

——メガシンカ以外にも、さらに気になる戦略が…!? そちらも気になりますが、『ポケモンX・Y』のバトルで、メガシンカが勝敗のカギを握ることは確かなようですね。

森本 そうですね。断トツで威力が上がったりしますので。

増田 威力が上がり過ぎて、調整を繰り返した場面も多かったです（笑）。

森本 バトルの調整は難しいですね。いろんな要素があって、あらゆる対戦をしてみないと、分からないことも多いので。

——社内大会で実際にバトルされて、「これは強そうだぞ！」と思われたメガシンカポケモンは？

森本 例えば、先日公開されたばかりのメガリザードンは、けっこう強いですね。特性「ひでり」はやはり強力です。誰かが大会で使っていましたけど…自分だったかな？（笑）

増田 社内大会では、バトルの最中も「これは強すぎる！」「これはちょっと弱いかな…」って、常に頭の中で検討しているんですね。勝つための戦略以外にも考えることがあって、なかなか大変です（笑）。

森本 すばやさがあって、威力の高いわざを出せるポケモンは相手をガンガン倒せるんですけど、一方的なプレイになりがちなんです。なので、すばやさの調整は細かく行っています。

——すばやさは重要なんですね。となると、特性「かそく」を持つメガバシャーモなどは、かなり強そうに思えますが。

森本 「かそく」を持つバシャーモは『ポケモンブラック2・ホワイト2』でも強かったですからね。メガシンカしても特性が「かそく」のままだと、ちょっともったいない気もして、別の特性も考えていたんですけど、「かそく」ですばやさを上げてからメガシンカして、さらに便利な特性を持ってしまったら、いくらなんでも強すぎる！と言うわけで（笑）、メガバシャーモの特性は「かそく」に決定されました。

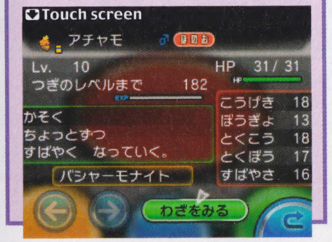
——ただでさえ強いのに、と（笑）。

増田 実際、メガバシャーモはかなり強いですよ。

森本 威力の高さとすばやさを両立してますからね。

メガストーン「バシャーモナイト」は期間限定のプレゼント！

バシャーモがメガシンカするのに必要な「バシャーモナイト」を持ったアチャモが、2013年10月12日から2014年1月15日までの期間限定で、インターネットを通じてプレゼントされる。バシャーモナイトは通常のプレイでは手に入らないぞ。



フェアリータイプの弱点・耐性は…？

——今作では『ポケモン金・銀』以来となる新タイプの「フェアリー」が追加されましたね。相性的には、「ドラゴンタイプに強い」ということでしたが。

森本 はい、そうですね。率直に言ってしまうと、「ドラゴンに対抗できるタイプを」という経緯で生まれたのがフェアリータイプです。フェアリータイプは、ドラゴンタイプのわざをまったく受けないんです。

——かなり有利ですね！

森本 今までだと「りゅうせいぐん」が大人気で、ドラゴンタイプのポケモンもよく見かけましたけど、フェアリータイプの登場で、バトルの環境もガラッと変わるんじゃないでしょうか。『ポケモン金・銀』の時に「はがね」と「あく」を追加してから、ず～っとタイプはそのままでしたので、インパクトを与えたいのもありました。でも、なかなか新しい「タイプ」のアイデア自体が出なくって、苦労しましたね。

——ドラゴンタイプ以外との相性はどうなのでしょう…？

森本 はがね、どくタイプを弱点としています。先ほども言いましたようにドラゴンタイプのわざは効果がなく、かくとう、あく、むしタイプのわざは効果がいまひとつになります。

——はがねタイプ、どくタイプのわざは弱点を突けるタイプがあまり多くありませんでしたけど、注目を浴びそうです！

森本 そうですね。どくタイプのわざって、弱点を突くために使われる機会は少なかったですし。「くさ」には効果ばつぐんでしたけど、どくタイプを併せて持っているくさタイプも多かったので。

——今までバトルで人気だったタイプの傾向も、大きく変わりそうです。

森本 社内の大会でも、フェアリータイプはなかなか活躍していましたね。

増田 何が人気だったっけ？

森本 ニンフィアがけっこう使われてましたね。

増田 ニンフィアはこの間の「ポケモンゲームショー」でバトルしたときも、かなり活躍していましたね。「かわいくて強い！」っていうのはインパクトがありますね（笑）。

——フェアリータイプが新たに追加されたポケモンも多いようですが？

増田 けっこう、イメージ先行なところもありますね。

森本 「タマゴグループ」が「ようせい」だったポケモンですとか。すべてがそうではないんですけれども。

——なるほど、「ようせい」はフェアリーそのものですね（笑）。ところで、フェアリータイプのほかにも、今作からタイプの相性が変わっていたりするんでしょうか？

森本 『ポケモンX・Y』では、はがねタイプに攻撃して効果がいまひとつになるタイプが減っています。ゴーストタイプ、あくタイプのわざからのダメージは、普通に受けるようになります。

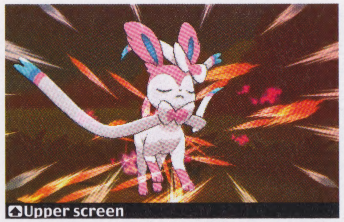
——タイプの相性自体が変化するのも『ポケモン金・銀』以来ですね。

森本 なるべく、既存のタイプの相性はいじりたくないと思っていたんですけれども。そもそもフェアリータイプを入れたときに、「ドラゴン」「はがね」あたりがタイプ的に強いので、それを抑えたいなぁというのがあったんです。ただ、フェアリーがはがねタイプに弱いと決まってしまって、「これはまずい！」と気づきまして（笑）。これじゃますます、はがねタイプが強くなってしまう…ということで、申し訳ないですけど、はがねタイプの耐性を変えることになりました。

——今までほど、はがねタイプも頑丈ではなくなる、と。

森本 例えばメタグロスも、ゴースト、あくタイプが弱点になってしまいますから、「シャドーボール」で大ダメージが与えられるようになりますね。だからと言って、はがねタイプが弱くなったというわけではなく、フェアリータイプへの有効な対抗手段となったことも含めて、バランスを取らせていただいたというところです。





フェアリータイプの登場で、これまでのバトルの常識が大きく変わりそう！

ポケモンの育成がより手軽にできる！

——バトルに関わる、ポケモンの育成方法にも新機軸が取り入れられていますね。

森本 今作では、なるべく「バトルの敷居を下げたい」という思いがありました。バトルを突き詰めて大会に出る人たちは、あらゆる情報を知っているけれども、その情報はゲームの中だけでは、なかなかわかりにくい部分があったと思うんですね。

——「基礎ポイント」に関することなどは、確かに前知識が必要でした。

森本 ポケモンを楽しむうえで、最初から情報をたくさん与えてしまうのは、初めて遊ぶ人やライトユーザーには重たいと思うんですよね。でも、情報がいっさいないと、そういう方々がバトルで強くなりたいと思ったときに、何から始めればいいのか取っかかりが分からなくなってしまう危険もある。そんなときに「ガンバロメーター」のような情報を見せることで、「ポケモンはこうすると強くなるんだよ」っていうのが見えるようにできればと考えたんです。

増田 それ以外にも「バトルの敷居を下げる」工夫はいろいろ入れています。例えば、今までは1匹のポケモンを育てるのに結構な時間がかかったんですけれども、今回はかなり、楽になるようになっています。

——具体的には、どのような工夫ですか？

森本 「ポケモンを捕まえたときに、経験値が入る」というシステムを入れてます。

——なるほど。今までは、ポケモンを倒したときしか経験値はもらえませんでしたよね。

増田 今作からは、倒したときと同程度の経験値がもらえるようになります。ポケモンを集めるのと、育てるのとが同時にできるわけです。



「ガンバロメーター」では、今までゲーム中は確認できなかった基礎ポイントが分かる

メガバシャーモは、バシャーモよりもさらに高い攻撃を誇る。物理わざが強烈！

「スパトレ」の特訓で育成の基本が分かる

— 新要素の「スパトレ」でも、基礎ポイントを上げることができるようですが?

森本 基礎ポイントはバトルしたり、どうぐを与えて上げることができたんですけど、スパトレはそれらとも異なる「トレーニングして、少しずつポケモンを鍛えていこう」というスタンスですね。基礎ポイントのことを詳しく知らない人でも、強い人に立ち向かえるようになるための、まさに「特訓」というイメージです。

— 基礎ポイントの仕組みが分かっている人も、存分に「スパトレ」を活用することができそうですね。

増田 好きな基礎ポイントを上げられますからね。もちろん、初心者の方でもスパトレを通じて、育成の基本が理解できるようになりますよ。

森本 他にも「ポケモン育て屋さん」でも、生まれるポケモンの能力の引き継ぎかたなどを、いろいろ調整して変えていますので。なかなかいい感じになっていると思います（笑）。

— いろいろなポケモンを、気軽に育てられるようになりそうですね!

森本 そうですね。そもそもポケモンを育てやすくしたのは、単純に「ポケモンの種類が多くなったから」というのもありまして（笑）。

— 同じ種類のポケモンでも、いろんなわざを覚えさせたくなりますしね。

森本 高い能力のポケモンが出るまで粘ったりしていると、さらに手間がかかっちゃいますし。あれもこれも試してみたいけれども、全部育てるのは、なかなか厳しい状況になりまして。…って、それは自分もですけどね（笑）。

森本 他には「がくしゅうそうち」も、持っているだけで全体に効果が出るようになりました。しかも、獲得した経験値を1匹ごとに分配するのではなく、全員がもらえるようになっているんです。

増田 バトルに出たポケモンは経験値の100%、出ていないポケモンは50%をもらうことができます。

— というと、「がくしゅうそうち」は、持っていた方が断然お得というわけですね!

森本 そうですね。控えにいるポケモンも、ガンガン育つようになっています。そういった意味でも、いろんなポケモンを使えるようになりますね。

新形式のバトル「群れバトル」と「スカイバトル」

— 野生のポケモンとのバトルで、「群れバトル」が新登場していますね。こちらの導入のきっかけというのは?

森本 増田が、「ポケモンが群れてるところを見たい!」って言うので…（笑）。

増田 「ふだん、ポケモンはどう生活しているのか?」というのを、ちょっと垣間見られたりすると面白いなぁと思っていまして。群れの中で1匹違うヤツが混じっていて、〝こういう組み合わせで住んでいたのね?〟みたいな生活感が見えてくるんですよ。

森本 設定でも群れで暮らしているものとか、いかにも「こいつらは群れでいそうだな」というイメージのポケモンたちが出てきます。

増田 それと同時に、プレイヤーにピンチ感を味わわせたい、というのもありましたね。ふだん、プレイヤー側は6匹いるので、フィールドで1対1で戦っても、なかなかピンチにならない。でも、野生のポケモンのレベルをあまり高くしてしまうと、それを捕まえればその先の冒険が楽になってしまうという、ポケモンのゲームシステムとしてのジレンマがあるので。そこで、レベルは低いけど数多くのポケモンが一度に向かってきたら…というのも、群れバトルを導入した狙いのひとつですね。



スパトレで溜められる基礎ポイントは、ポケモンの能力を上げる大事な要素

— 新しい形態のバトルとしては「スカイバトル」というのも発表されましたけど、こちらはどのようなものでしょう?

増田 トレーナー同士って「目と目が合ったらバトル」っていうのが今までのお約束になっているんですけど、段差のある崖の上にいる相手ともバトルしたいなぁ、という思いがあって。では、高さが違うとか、地面がない状態で、そのときにどう戦う? ということを考えると、「空を飛べるポケモンでバトルする」というアイデアが生まれました。

森本 ひこうタイプと特性「ふゆう」のポケモンなどが出られるバトルです。

— 戦略的にも、変化が出ますね。

森本 そうですね。バトルとしても、タイプ的にちょっと偏っている組み合わせなので、かなり変化があると思いますが。

増田 スカイバトルに出られないポケモンしかいない場合は、バトルにはなりませんので。

— 空で戦うということは「じしん」のようなわざは使えないのですか?

森本 そうですね。出せないわざは「ここではうまく出せない」というメッセージが出て使用できない仕組みです。



厳しい状況の群れバトルだけど、相手全体に攻撃できるわざがあれば有利に戦えそう!

熱戦続々! ポケモンワールドチャンピオンシップス2013

— 先日、『ポケモンX・Y』以前のポケモンバトルの集大成ともいえる「ポケモンWCS2013」が行われました。決勝の模様を見て、どのようなご感想を持たれましたか?

森本 決勝戦で印象的だったのは、あまり見慣れないポケモンが何匹かいたっていうところですかね。カイリキーとか、マンムーとか。そういうポケモンがふっと出てきて、活躍するシーンを見るっていうのは非常に嬉しいなと思いました。

増田 会場の盛り上がり方がまた、半端ないですよね。

森本 カイリキーが「ワイドガード」を決めたときとか、「えぇっ!」って（笑）。マンムーに「こだわりスカーフ」を持たせて、かたや「まけんき」のトルネロスでけん制して。「いかく」対策だと思うんですけど、その辺のバランスとかが非常によく考えられているなぁって。すごく面白かったです。

増田 ジュニアとマスターのディビジョン（部門）で日本の方が決勝進出されてましたが、世界の壁は…高かったですね。

— 今年の優勝は各部門ともすべて外国の方でしたね。

増田 開催年によってけっこう波があって、どこの国が強いかは毎回違うんです。2011年度のように、ジュニアもシニアもマスターもすべてアメリカ勢になったりすることもありましたし。今回はいろいろな国の方が優勝していて、これぞポケモンワールドチャンピオンシップスだな、って思いましたね。波があるのは年齢制限も理由の1つで、ジュニア部門の子たちはそのうち、シニアになっちゃうからというのもあります（笑）。

— 確かにそうですね。

増田 部門が変わると勝てなくなったりするっていうのもまた、かなりスポーツというか、オリンピックに近い感じですね。ステージも、観客がいっしょになって楽しめるステージ造りができたと思います。

— 観客が楽しめるステージ、といいますと?

増田 今までだと、普通にステージ上でプレイしていたんですけれど、その状況でナレーションや解説をしてしまうと、相手の状況がプレイヤーにばれてしまうじゃないですか。だからプレイヤーには大音量のヘッドホンつけて聞こえないように、画面も見えないよう仕切りを作ってバトルしてもらっていたんです。ステージで解説を聞きつつ、みんなが応援しながら見ているっていう図が、すごく盛り上がりましたね。「ニコニコ生放送」では、森本がロバートの山本さんと、ヒトデマン☆Ｓｈｏと3人で実況をしていました。海外版だと、文字が全部英語だったりして大変だったようです。

森本 そうなんです（笑）。英語ならまだいいんですけど。

増田 フランス語とかになってくると…。

森本 もう読めない。「あぁ、これ! 急所…だ…な?!」みたいな（笑）。

増田 エフェクトを見て、判断してるんでしょ?

森本 このエフェクトだと、このわざとか。でも例えば英語版でも「Ｌｏｗ Ｋｉｃｋ」を「ローキックか!」って読んじゃうと、「違う、『けたぐり』!」って突っ込まれる。なかなか難しいところです（笑）。（ちなみに英語版の『ポケットモンスター』シリーズでは、「ローキック」は「Ｌｏｗ Ｓｗｅｅｐ」）。

「ポケモンワールドチャンピオンシップス」とは?

ポケモンのゲーム、カードゲームの世界大会。今年はカナダのバンクーバーで開催され、各国の予選を勝ち抜いた代表が熱戦を繰り広げたのだ。



「ポケモンゲームショー」で森本さんがファンと対決！

―ニコニコ生放送で大会の様子を見られるようになったのは、最近のことですよね。

増田 昨年からですね。

―イベント会場でも、スクリーンで試合を見ながら、スマートフォンでニコニコ生放送を見て実況と同時に楽しんでいるファンもよく見かけました。新しいメディアで放映を始めたことで、反響はありましたか？

増田 バトル自体を見たいっていう人は、かなり増えてますよね。日本の普通のメディアでは、なかなかバトル自体は取り上げてもらえないんですけど。イベント会場では相当な盛り上がりを見せていても、その熱は実際に見てみないと分かりにくい点もありますし。そういう意味では、リアルタイムで放送できるニコニコ生放送は熱気がダイレクトに伝わりますからね。「ポケモンWCS」の決勝は、日本で見るにはみなさん大変な時間帯だと思ったんですが、多くの方に見ていただけたようです。

森本 なかなか難しいんですよ、バトルを見ながらコメント見ながら実況するのって。コメントに気を取られてバトルを見逃しちゃったりして（笑）。

―先日の「ポケモンゲームショー」でも、いろいろなバトルイベントが行われましたね。

森本 土曜と日曜、両方で開催しました。土曜は『ポケモンX・Y』を使ったバトルをしまして。日曜はファンの方と対戦するっていう…そこがけっこう、キツいんですけど（笑）。

―日曜は森本さんとティーチャータカシマさん、ポケモンWCSトッププレイヤーのRay Rizzoさんという豪華なメンバーでした。会場でプレゼントされたピジョットを使っている方もいて…（笑）。

森本 タカシマさんですね。自分はラティアスなどで挑みました。

―タカシマさんもそうですけど、かなり〝ガチ〟な、本気のチームで挑まれていると感じましたが…結果は、すべてファン側の勝利でしたよね。

森本 そうなんですよ、残念ながら（笑）。

―当日の挑戦者も強かったということなんでしょうが、ああいう舞台では森本さんでもやはり緊張されるものですか？

森本 いやぁ。アレはもう本当に。バトルだけはもうホンっとに！（笑）緊張しますね。

―『ポケモン』開発者の方がファンの方と対戦される場というのは、あまりないですよね。

森本 Wi-Fiで対戦はしますけど、公の場で対戦するのはたぶん初めてです。勝ちたかったですけどね（笑）。時間制限が近づくといろいろ考えてしまって…あせりましたね、アレは。



⇧ポケモンゲームショーのステージイベント「あの人と対戦！」。森本さんもゲストとして参戦した

細かい点も調整された『ポケモンX・Y』のバトル

―『ポケモンブラック2・ホワイト2』までのバトルを振り返ってみて、印象に残っている戦術は何がありますか？

森本 コンボでは味方に「いばる」を使い、「キーのみ」などを併用して攻撃を上げるものが印象に残りましたね。メジャーなコンボですけれど。ポケモンでは、クレセリアやボルトロスをよく見た印象です。

増田 戦術では、やはり天気を使ったものかな。

森本 ニョロトノとキングドラなどが出てくる「すいすい」チームも多かったんですが、メジャーになりすぎて、一時期よりは少なくなった感じですね。環境はドンドン変わってますので。『ポケモンブラック2・ホワイト2』でも、トルネロス、ランドロス、ボルトロスの影響で大きく変化しました。特に「れいじゅうフォルム」のランドロスはかなり見かけましたね。

―『ポケモンX・Y』でも、過去で流行した戦術を参考に調整を行われたのですか？

森本 そうですね。全体的に、威力のインフレを抑える感じにしようかなと。

―わざの威力や、命中率を調整されたのでしょうか？

森本 はい。今回は、おもに特殊わざを抑え気味にしています。「いかく」の存在や、接触攻撃が多いとの理由で、物理わざがちょっと不遇な気もしていたので。細かい点では、でんきタイプのポケモンが「まひ」にならないとか、くさタイプに「キノコのほうし」が効かなくなったりという調整もあります。

―「キノコのほうし」も、バトルではメジャーですね。

森本 くさタイプには「いかりのこな」とか「どくのこな」とか、〝粉〟に関するわざが効かなくなっています。

増田 あと、ゴーストタイプはバトル中、確実に交代できるようになっているんです。

森本 「かげふみ」や「とおせんぼう」などが効かず、必ず他のポケモンと交代できるようになっています。

―新登場のわざで「これは！」という注目のわざは？

森本 個人的には「ひっくりかえす」が面白いですね。「りゅうせいぐん」で下がった特攻を上げてしまうのは、なかなか強力そうです。他にもいろいろあるのですが、実際は「われわれが想定外の使われかた」をされるわざが、注目されるべきわざかもしれません（笑）。

―なるほど。

森本 想定内のものも、「これ、強すぎるんじゃないか？」って自分で使ってみると「なかなか難しい…」というパターンもありますけどね。エルフーンで「ふくろだたき」して、攻撃力が上がったテラキオンが「いわなだれ」をする…みたいな。意外に決まらないんですよね。

―「ポケモンワールドトーナメント」のトリプルバトルなどでは、有効でしたよね。トリプルバトル、ローテーションバトルは今回もあるのですか？

森本 はい。通信でも、それらの形式でバトルできますよ。

増田 今回は「PSS」で気軽にバトルできるので、ぜひ体験してほしいですね。対戦のルールも変更しなければ、そのまま何回かボタンを押すだけでスムーズに対戦できますので。

―『ポケモンX・Y』の公式Wi-Fi大会も楽しみです！

森本 楽しみですね、コレが強いんじゃないか？ って予想はある程度あるんですけれども、強い戦術、弱い戦術っていうのは、蓋を開けてみないとなかなか分からないですし。

増田 今回は世界で同時発売（※一部地域を除く）されるのも大きいですね。海外の人から見れば、日本人が有利なんじゃないかという感覚がなんとなくあったと思うんですけれども。

―先行発売されるぶん、研究も進んでいる、と。

増田 はい。それが同時に発売されて、同じタイミングで大会も行われるので、「はたしてどの国のプレイヤーが、どんな感じの勝ち方をするのか？」という点も気になりますね。

森本 ランダムマッチもポケモン交換も、発売日からいきなり世界中の人とできるので、存分に楽しんでいただきたいです。

増田さん・森本さんから読者へのメッセージ

増田 多くのポケモンたちを、いろいろな形で育ててみてください。バトルについては、実際に他の人と対戦してみてほしいですね。何が強いのか、新しいわざや特性はどうなのか…いろんな人と戦いつつ、いろんなポケモンを捕まえつつ、ワイワイとバトルで楽しんで盛り上がってもらえるとうれしいです。

森本 今回、新しいわざや特性は、新登場のポケモンに優先的に付けてます。それらのポケモンを、どうバトルに生かすかを楽しんでほしいですね。先ほど話したとおり、開発も「いやあ、こんなの知らなかった！」っていう戦法もたくさんあるはずです。自分なりの戦い方、オリジナルの戦い方を見つけて、対戦してもらえるとうれしいです。

増田 今回、メガシンカがあるので、さらに開発側が見通せない「深さ」が一段あるんですよ。人気の出そうな戦術、チームが読めないんですよ。

森本 まず〝ひでりメガリザードン〟とか流行りだして、それに対抗するかたちでチームが構築されていって…という流れになるんじゃないかな？ とは思いますけどね。

増田 でも、いざ蓋を開けてみたら、まったく別のチームが流行っているかもしれない。

森本 誰もメガリザードン使っていないじゃん！ という可能性も、もちろんありますけどね（笑）。

増田 予想がつかないからこそ、開発者としても『ポケモンX・Y』のバトルの今後は、非常に楽しみにしています。

―本日はどうもありがとうございました！

